namcot

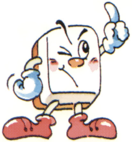
# ファミリーマージャン

## 取扱説明書



ファミリーマージャン

© 1987 日本物産㈱/NAMCO LTD.



このたびはナムコット・ゲームカセット「ファミリーマージャン」をお求め頂きまして誠にありがとうございます。プレイの前にお読み頂きますと、より楽しく遊ぶことができます。

# ファミリーマージャン

## ボクにも できるぞ！

ウチのパパは「男のつきあい」というのがあって、よく
おそくかえってきます。ママはボクたちに、ファミコン
ばかりしてないでねなさいと、やつ当りします。
でも、今日からは、ボクとママがマージャンに
もえます。パパがどんなかおするのか
たのしみです。



## ②ゲームの進め方

このゲームはマージャンをまったく知らない人から、プロ級の腕を自負する人まで、誰もが楽しく遊べる「ハウツー&シミュレーション」ゲームです。

**■各レッスンは……**

レッスン LESSON 1

な〜んにも知らない人は、ここから。
どんな道具を使うのか、どうやってゲームするのかちゃーんと勉強しよう！

レッスン LESSON 2

ちょっと知ってるなら役の説明や得点の計算を勉強。そのあとは実力テストが待ってるぞ！

## 親切設計がウレシイ

### LESSON 3 レッスン

実際のマージャンプレイ。でも自信がない時は、オプション機能を使おうね。役満のチャンスもある！

### 実戦編

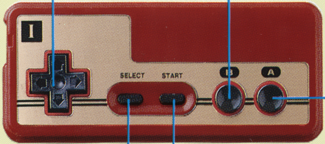
実戦では６人の中から対戦相手を選べるぞ。最後はキミの運勢がわかる占いつきだ！

### ■ゲームのはじめ方

あなたの腕前によって自分にあったレッスンからはじめてください。
まずタイトル画面にしてセレクトボタンでレッスンを選択します。
スタートボタンを押して、レッスンスタートです。

# ③操作方法

## ●コントローラーの使い方




### ✚ボタン

- カーソルの移動
- 上リーチ
- 右ポン
- 左チー
- 下カン

### Bボタン

- 和がり

### Aボタン

レッスン1・2

- 画面の進行

レッスン3
実戦編

- 捨牌
- ツモ

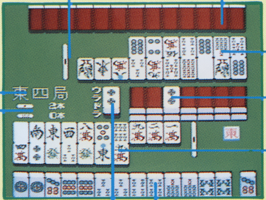
### セレクトボタン

- スタート前のレッスン選択
- オプション機能
  （レッスン3のみ）

### スタートボタン

- プレイ開始、中断、再開

## ●画面表示(レッスン3・実戦編)



## □レッスン3・実戦編(じっせんへん)でのコントローラーの使(つか)い方(かた)

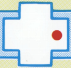
■立直(リーチ)



➡Ⓐボタンで捨牌(ステハイ)する

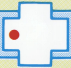
※点棒(てんぼう)が画面(がめん)に表示(ひょうじ)されます。

■ポン



刻子(コウツ)の組合(くみあわ)せ

■チー



➡Ⓐボタン

順子(シュンツ)の組合(くみあわ)せ

※組合(くみあわ)せが二種類以上(にしゅるいいじょう)の時(とき)は▼印(しるし)で決(き)めます。

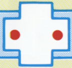
■カン



➡Ⓐボタン

槓子(カンツ)の組合(くみあわ)せ

※組合(くみあわ)せが二種類以上(にしゅるいいじょう)の時(とき)は▼印(しるし)で決(き)めます。

| | |
|---|---|
| ■ツモ | Ⓐボタン |
| ■捨牌(ステハイ) |  [ ] を移動(いどう)➡Ⓐボタン |
| ■和(ア)がり | Ⓑボタン |

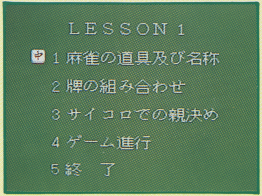


## 1 麻雀の道具及び名称

まずは牌の名称から。
種類がたくさんあるけど、
絵柄だけでも覚えよう。

## 2 牌の組み合わせ

これが役づくりの基本
になります。4種類だ
けだからカンタンだ。




## 操作方法（レッスン1・2）

**✚ボタンで中を移動→Ⓐボタン**

画面はⒶボタンで進行します。

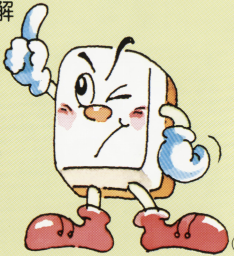
● 「終了」に合わせるとタイトル画面に戻ります。

## ③ サイコロでの親決め

ちょっと複雑だけど絵を見ながら、ゆっくり画面を進めて確実に覚えよう。

## ④ ゲーム進行

さあ、やっとマージャンのプレイを説明するぞ。これを見たあとに、デモ画面を見てみよう。理解できるぞ。



### LESSON 1

デモ画面を見ても、何をやってるのかわからなかったキミ。ここは何にも知らない初心者のためのレッスンだ。じっくり覚えよう。

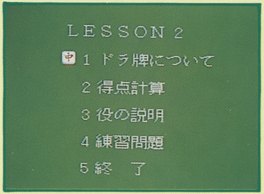
# ⑤レッスン2

## 1 ドラ牌について

覚えておくと得するのが「ドラ牌」。和がった時にこれを持っていると、ひとつにつき一翻増える。

## 2 得点計算

マージャンを知ってるのに計算を知らない人って、わりといるんですよね。




### LESSON 2

ちょっとはマージャン知ってるぞ、というキミは復習のつもりでトライ。中級者向けのレッスンだ。

# 和がり方を覚えよう

## ③ 役の説明

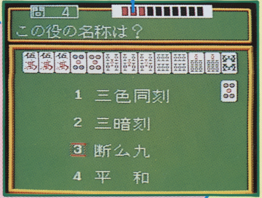
一度に覚えられないけど、
カンタンな役は覚えてお
こう。

## ④ 練習問題

どのぐらい覚えられたかな？
これでチェックだ。

### 練習問題操作方法

✚ボタンで回答を選んだら
Ⓐボタンを押す。
正解は答えた後に赤くなるから、
覚えておこう。



## ⑥レッスン3

**■今まで覚えたことを思い出しながらプレイしよう。**

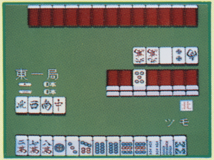
ここまできた君はもうひととおりゲームの進め方はわかったはずだ。
オプション機能をあれこれ使いながら練習を重ねて実力を養おう。
ピンチの時はウレシイ 役満チャンス もあるぞ。

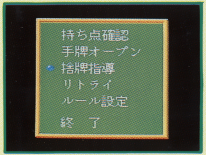


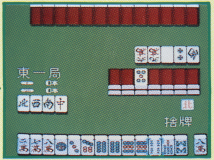
# コンピュータと対局練習！

## ●オプション機能を使いこなせ

たとえば、どの牌を捨てたらいいのか、わからない時



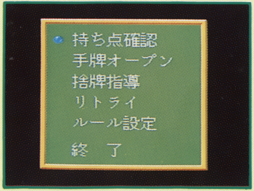




①困った時は、セレクトボタン！

②オプション画面を出して、捨牌指導を選択。

③すると［ ］が捨牌を教えてくれるんだ。

## □オプション機能




レッスン3では、実力に合わせて便利な練習方法を選べます。

**操作方法** ➡ツモ・捨牌時にセレクトボタンを押すとオプション画面が出てきます。
希望の機能を✚ボタンで選びⒶボタンでスタート。

**持ち点確認**　画面をスクロールさせて自分の持ち点を確認します。
その後はⒶボタンでプレイ続行できます。

**手牌オープン**　コンピュータ側の手牌を見ながらプレイできます。

**捨牌指導**

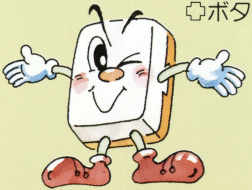
これを選択するとプレイ中に、どの牌を捨てればいいのかを［ ］のカーソルで表示します。

**リトライ**

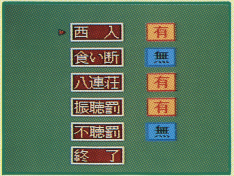
やり直したい場合に使います。セットするとその局の配牌、ツモが再現されて再アタック！

**ルール設定**

セットするとルール設定画面に切り変わり、西入、食い断、八連荘、振聴罰、不聴罰の有・無を設定できます。
✚ボタンで項目を選択してⒶボタンで有・無を決めて下さい。



# □ルール設定




ルール設定は、レッスン３と実戦編のスタート時に行ないます。またレッスン３のオプション機能でもできます。

**操作方法** ➡ ✥で▶を移動➡Ⓐボタンで有・無の決定をします。

| | |
|---|---|
| **西　入** | 有➡東南西北回しで、全員親が４回ずつ回ってきます。<br>無➡東南回しで、全員親が２回ずつ回ってきます。 |
| **食い断** | 有➡ポン、チー、ミンカンしても断么九が成立します。<br>無➡ポン、チー、ミンカンすると断么九が成立しません。 |

**八連荘**

有➡親が連続して8回和がれば、その次の和がりは全て役満貫とみなします。

無➡上記のルールはありません。

**振聴罰**

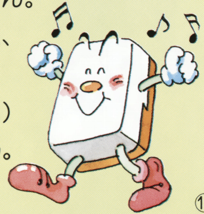
有➡振聴の状態でロン和がりをすると、罰として満貫分の点数が取られます。

無➡振聴の状態ではロン和がりは、できません。

**不聴罰**

有➡流局時に聴牌していないと1500点取られ、聴牌していると1500点もらえます。
(但し、共に聴牌、不聴の場合は除きます。)

無➡流局時に上記の点数の移動がありません。



# 7 実戦編

## ■いよいよ腕試しだ!!




これが相手のプロフィールだ。

### 1. まず対戦相手を選ぼう

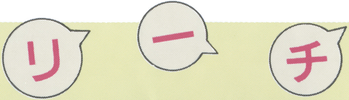
対戦相手は6人。みんな個性のある強者ぞろいだ。プロフィールを参考にチャレンジしてみよう。

**操作方法** ➡ ✥ボタンで▶ ◀を移動すると相手のプロフィールが見られるぞ。相手が決まったらⒶボタンでスタートだ。

### 2. ルール設定だ

自分の好きなルールで挑戦しよう。

# いよいよ腕試しだ！





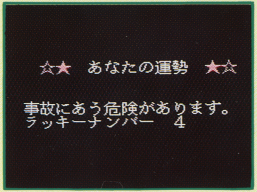

## 3. 自分の持ち点を見たい時は

セレクトボタンで画面がスクロールします。
Ⓐボタンでプレイ再開。

## 4. ゲームオーバーだ〜ァ。

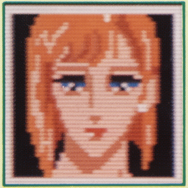
▶継続◀……もう一度最初からゲームをはじめます。

▶終了◀……最後に占いが登場。キミの運勢は……!?



# 8 対戦キャラクター







**師　匠**

年令：45才
麻雀歴：35年
性格：調査中
得意技：役満一筋
メチャ強い！対戦は時間制限だ。

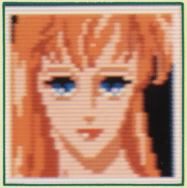
**さゆり**

年令：24才
麻雀歴：５年
性格：気まぐれ
得意技：一発狙い
女性の中では一番強いアネゴ格

**めぐみ**

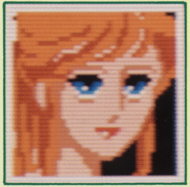
年令：22才
麻雀歴：３年
性格：情熱的
得意技：チンイツ
見かけによらずなかなか手強いぞ

# 最初は弱い相手と対戦したい?!



**り　え**

年令：20才
麻雀歴：1年
性格：粘り強い
得意技：ホンイツ
自信がついたら、チャレンジしよう。



**ゆりえ**

年令：19才
麻雀歴：9ヵ月
性格：淋しがりや
得意技：単騎勝負
そろそろ慣れてきたかな……



**ひでみ**

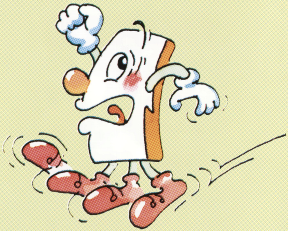
年令：18才
麻雀歴：3ヵ月
性格：とにかく陽気
得意技：ニコニコ勝負
まずはこのあたりからチャレンジ

# ⑨基本ルール

## レッスン３と実戦編では…

麻雀は地域によって、ルールが多少異なります。
ここでは対局戦なので以下のように簡素化されています。

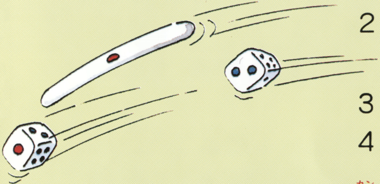
1．得点は２万7000点持ちで３万点返しです。
2．暗槓と同時に槓ドラ発生（明槓も同様）
3．裏ドラ有り。槓裏なし。
4．連荘時の、場の積棒（100点棒）は１本につき
300点の計算で和がり点に加算されます。
5．不聴罰点は1500点です。
6．二翻しばりはありません。



# これを覚えたら完璧だ

## ■立直について

1．立直棒は1000点です。場に立直棒が積まれている場合立直をかけて和がらないと立直棒の得点はもらえません。



2．一発あり。但し、ポン、チー、カンがあった場合の和がりは一発とみなされません。

3．振聴立直あり。但し、ロンはできません。

4．ツモ順のない立直はかけられません。

## ■槓について

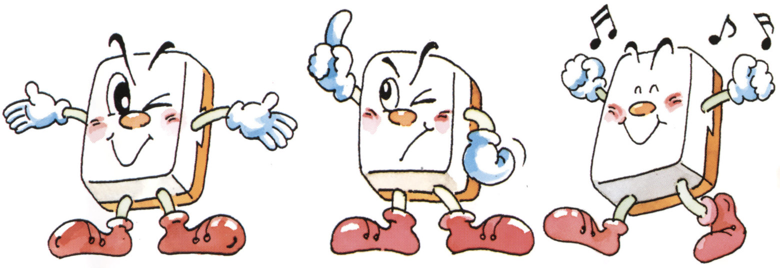
1．海底での槓はできません。

# 目指せ！プロ雀士!?

古今東西、永遠に不滅といわれるゲームがこの“マージャン”。でも、そのゲーム内容の難解なこと！楽しそうだけど覚えるまでがひと苦労といえそうですね。「ファミリーマージャン」は、そんな声に十分おこたえするHOW TOゲームソフトです。な〜んにも知らないあなたも大丈夫。さあ、今日からLet's Try!!




＊このゲームは一般的なルールに基づいて作成されていますが、ルールは地域によって多少異なる場合がありますのでご了承下さい。



## 使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないよう御注意下さい。

「遊び」をクリエイトする――――――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761